

1. Opis projektu i produktu

Nazwa projektu: Escape Room VR do nauki fizyki

Problem: Potrzeba alternatywnych pomocy w nauce

Obszar zastosowania: Pomoc edukacyjna dla studentów PG

Interesariusze i użytkownicy: opiekun projektu, studenci, uczniowie i inne osoby chętne do nauki z fizyki.

Cel i zakres: Stworzenie wirtualnego escape roomu służącego nauce fizyki poprzez grę

Ograniczenia: Aplikacja ma działać na uczelnianym systemie CAVE

Termin: 17.12.2025

Główne etapy projektu:

- 1) Analiza i planowanie
 - a) Przeanalizowanie istniejących aplikacji na system CAVE
 - b) Stworzenie planu spotkań organizacyjnych
 - c) Rozmowa z konsultantem z Wydziału Fizyki
- 2) Projektowanie
 - a) Stworzenie projektu escape roomu w oparciu o pozyskaną wiedzę
- 3) Implementacja
 - a) Implementacja konkretnych zagadek w Unreal Engine.
- 4) Testowanie
 - a) Przeprowadzanie testów w środowisku CAVE oraz na wersjach desktopowych
- 5) Wdrożenie i utrzymanie
 - a) Aktualizacja repozytorium oraz naprawianie ewentualnych błędów.

2. Interesariusze i użytkownicy

Interesariusze:

- Zleceniodawca i opiekun: Jacek Lebień
- Kierownik projektu - zarządza zespołem, koordynuje pracę i komunikację z innymi interesariuszami.
- Członkowie zespołu projektowego - Zajmują się realizacją projektu i odpowiadają za przydzielone im przez kierownika projektu, zadania.

Użytkownicy końcowi:

Studenti, uczniowie i osoby chętne nauki fizyki.

3. Zespół

Kierownik - Michał Kortas (188561@student.pg.edu.pl)

Piotr Chojnowski (193382@student.pg.edu.pl)

Dmitrij Hurynovich (191529@student.pg.edu.pl)

4. Komunikacja w zespole i z interesariuszami

Regularne spotkania zespołu co 2 tygodnie na komunikatorze Discord, aby omówić postęp i ewentualne problemy.

Kanały komunikacji:

Discord - Główny kanał do komunikacji w zespole.

E-mail - Używany do komunikacji z opiekunem projektu.

Za komunikację z opiekunem projektu, odpowiedzialny jest głównie kierownik zespołu.

5. Współdzielenie dokumentów i kodu

Wszystkie dokumenty i kody źródłowe są dostępne w repozytorium Github.

Jest ono skonfigurowane tak, aby każdy z zespołu miał do niego pełny dostęp.

Za konfigurację oraz utrzymanie porządku jest odpowiedzialny kierownik zespołu.

Do systemu wersjonowania dokumentacji używany jest Git.

6. Narzędzia

Git - wykorzystywany do zarządzania kodem i dokumentacją w repozytorium

GitHub - do przechowywania dokumentów i kodu

Discord - do komunikacji głosowej i tekstowej w zespole

E-mail - do komunikacji z opiekunem projektu

System CAVE - do testowania zrobionego oprogramowania

Unreal Engine - do tworzenia aplikacji.

Blender - do tworzenia modeli 3D